Plataforma de
Aprendizaje Virtual

Principios básicos del Diseño Gráfico

Jefatura de Gabinete de Ministros
República Argentina

Secretaría de Innovación, Ciencia y Tecnología

Unidad 1

¿Qué es el diseño gráfico?

Jefatura de Gabinete de Ministros
República Argentina

Secretaría de Innovación, Ciencia y Tecnología

Unidad 1

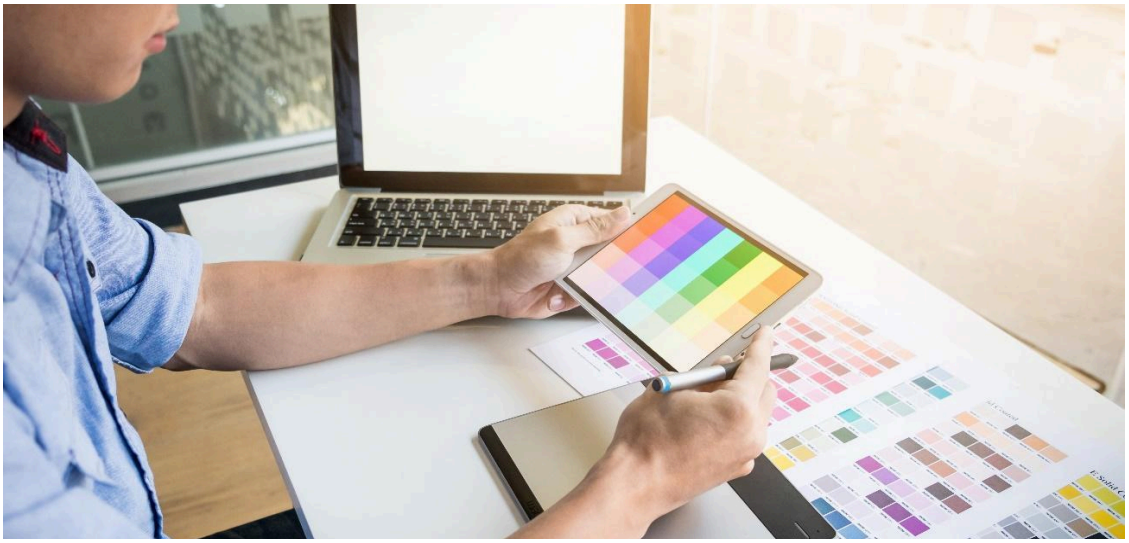
¿Qué es el diseño gráfico?
Elementos y conceptos básicos del diseño

1. Introducción

Vivimos en la era de la comunicación, recibimos estímulos visuales por todos los medios que afectan en las decisiones de la vida cotidiana. En cierta forma, el diseño gráfico es el responsable de comunicar visualmente todo tipo de información.

Ahora bien, ¿qué hacen las personas que se dedican al diseño gráfico? ¿Cuál es su función? Comúnmente se asocia el trabajo del diseño gráfico con hacer dibujos, pero la tarea va más allá de eso. El dibujo es una expresión, mientras que una pieza de diseño gráfico requiere un trabajo más complejo. Un diseñador gráfico es una especie de intérprete y mediador del lenguaje visual. Es quien debe interpretar qué quiere comunicar el cliente o la empresa que lo contrata y organizar la información para luego plasmarla en una pieza gráfica. Por eso se dice que la persona encargada del diseño gráfico debe “resolver un problema comunicacional”. Dicha tarea requiere un proceso proyectual y estratégico, y esto último es lo que diferencia a quienes ejercen el diseño gráfico de quienes hacen arte.

Con el auge de la digitalización y la popularización de los programas de diseño gráfico, las herramientas tecnológicas para realizar piezas comunicacionales están al alcance de todos. Sin embargo, además de la tecnología, se requieren algunos conocimientos previos para realizar una pieza de mejor calidad.



2. ¿Qué es el diseño gráfico?

"Entender el significado del diseño no es solo entender el papel que desempeñan la forma y el contenido, sino descubrir que el diseño es también un comentario, una opinión, un punto de vista y una responsabilidad social. Diseñar es mucho más que simplemente ensamblar, ordenar, incluso editar: es añadir valor y significado, iluminar y simplificar, aclarar, modificar, teatralizar, persuadir y, quizá, incluso entretener.
Diseño es un sustantivo y una forma verbal. Es el principio, el fin, el proceso y el producto de la imaginación".

Paul Rand, 1993

El diseño gráfico puede ser considerado como la expresión visual de una idea. Para la AIGA[1] (*American Institute of Graphic Arts*), el diseño gráfico es un proceso creativo que combina el arte y la tecnología para comunicar ideas. Desde la prehistoria, las personas han buscado diferentes maneras de comunicarse de forma visual, por ejemplo, a través de la pintura y la escritura. La finalidad del diseño gráfico es justamente satisfacer las necesidades de comunicación visual. Por lo tanto, la persona que desarrolla un diseño gráfico, está también comunicando. Trabaja con una variedad de herramientas a fin de transmitir un mensaje: toma una idea, se encarga de darle forma visual organizando imágenes, símbolos y colores en un mensaje, dirigido a un público determinado. Es decir, produce un mensaje para una persona que funciona como ***Emisor***, que necesita comunicar un ***Mensaje*** específico, a un determinado grupo social o persona que ocupa el rol de ***Receptor***, con el objetivo de provocar en éste una respuesta determinada. Dicho mensaje será expresado en un ***Medio*** impreso o digital.

El término diseño gráfico se empezó a utilizar en 1922. El diseñador estadounidense *William Addison Dwiggins*, fue el primero en hablar de "diseño gráfico" para la actividad que él mismo desarrollaba. Si bien en un principio la profesión estaba ligada a la impresión en papel, hoy en día el diseño gráfico engloba una amplia variedad de piezas en diferentes soportes impresos (libros, revistas, folletos, etc.) y digitales (sitios web, publicaciones en redes sociales, etc.).

En el transcurso de los años, la profesión ha tenido varias denominaciones además de diseño gráfico, como ser: diseño visual, comunicación gráfica, comunicación visual, diseño de comunicación. En el 2007, la Asamblea General del Consejo Internacional de Asociaciones de Diseño Gráfico (Icongrada), aprobó la denominación de Diseño de Comunicación. La Icongrada es una entidad mundial, sin fines de lucro, que asesora y representa al diseño gráfico y la comunicación visual. Fue fundada el 27 de abril de 1963, cuyo aniversario da origen a la celebración del día mundial del Diseño de Comunicación. En nuestro país, el día del diseñador y diseñadora gráfica se celebra el 24 de octubre, fecha establecida en recuerdo de la primera diseñadora egresada de la Universidad de Cuyo en el año 1966.

[1] Asociación de diseñadores gráficos de Estados Unidos, fundada en 1914.

Comunicación y diseño

> *"La comunicación es el área que da razón de ser al diseño gráfico y representa el origen y el objetivo de todo trabajo"*
>
> Frascara, 2000

El diseño gráfico informa, identifica, llama la atención y persuade, pero, sobre todo, comunica un mensaje. Podemos decir que el diseño gráfico tiene la función de satisfacer una necesidad previa de comunicación, de transmitir un mensaje visual a otra persona. En todo proceso de comunicación hay tres elementos básicos: un Emisor (personas que cumplen la función de emisoras), un Mensaje y un Receptor (personas que cumplen la función de recibir). Es decir, una persona que emite, es alguien que ocupa el rol de transmitir un mensaje concreto a un grupo de personas que lo reciben, que es un público determinado (grupo de clientes, personas usuarias, etc.).

La transmisión del mensaje se realiza por un medio visual, el cual debe tener un código en común entre ambas partes (Emisor-Receptor). Cuando decimos código, nos referimos tanto a las imágenes (ilustraciones, fotografía, etc.) como al enunciado (texto) que componen el mensaje. Si bien hablamos de comunicar un mensaje, éste puede tener diferentes objetivos comunicacionales. Por ejemplo, un folleto de una institución médica es una pieza informativa, mientras que un afiche de vía pública sobre una problemática social es una pieza persuasiva. El folleto comprende información sobre la institución, servicios y atenciones; y el afiche busca una toma de conciencia sobre la problemática por parte del público que lo recibe.

Toda pieza de diseño gráfico tiene un objetivo comunicacional. La pieza puede ser impresa o digital y comprende diferentes tipologías, por ejemplo, diseño de identidad visual, diseño de señalética, packaging o envase, etc. Cada una de estas tipologías comprende una necesidad comunicacional diferente, que puede ser la compra de un producto o servicio, o la concientización sobre una problemática. Y, a su vez, un público determinado al que se quiere llegar. Podemos hablar de diferentes rangos etarios, ya que no es lo mismo hablarle a un niño o niña que a personas adultas. Es importante tener en cuenta que toda pieza de diseño busca modificar actitudes en el receptor (Ledesma, 1997):

A. **Hacer – leer:** es organizar y dar sentido a la información. Tiene que ver con la actividad del diseño que estructura el mensaje a comunicar a partir de elementos gráficos. En este sentido, organizar implica darle forma al mensaje para que sea eficaz. Para ello se diagrama, se jerarquiza, se diseña el contenido del mensaje. Como consecuencia, no es un rol de emisor inocente, sino que guía la lectura con una intención.

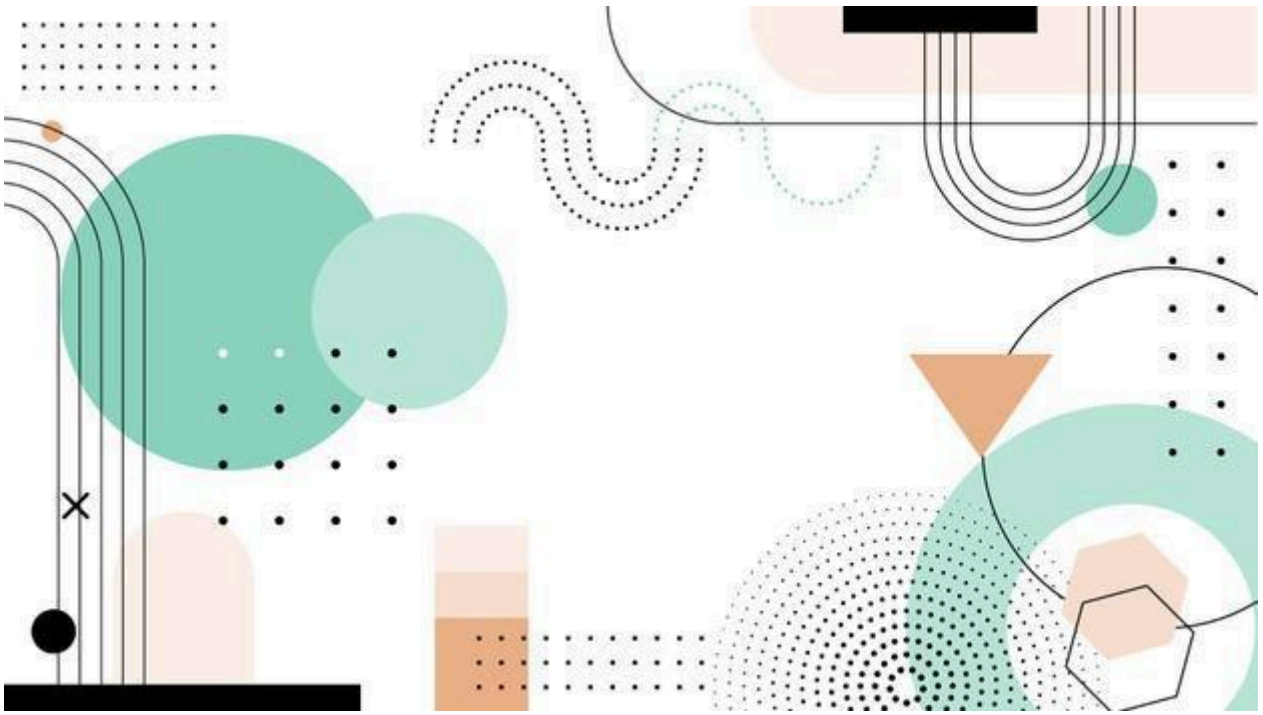
B. **Hacer – saber:** la información en diseño gráfico la dividimos en dos niveles. Uno tiene que ver con las indicaciones generales sobre cierto comportamiento social (incluye señales, mapas, diagramas y planos). Y el otro, son indicaciones específicas sobre hechos o eventos de la vida social (incluye las producciones destinadas a transmitir informaciones puntuales tales como fechas, lugares, direcciones, etc.).

C. **Hacer – hacer:** aquí se encuentran las piezas más polémicas, que tienden a orientar la interpretación del mensaje a una acción social, calificándola, por ejemplo, de "beneficiosa" o "nociva". Son aquellas que buscan un cambio de acción en los destinatarios. Buscan persuadir, es decir, convencer mediante argumentos, y concientizar sobre, por ejemplo, alguna problemática social, buscando en el público un cambio de actitud a futuro.

3. Elementos y conceptos básicos

"Siempre que se diseña algo, o se hace, boceta y pinta, dibuja, garabatea, construye, esculpe o gesticula, la sustancia visual de la obra se extrae de una lista básica de elementos. Y no hay que confundir los elementos visuales con los materiales de un medio, con la madera, el yeso, la pintura o la película plástica. Los elementos visuales constituyen la sustancia básica de lo que vemos y su número es reducido: punto, línea, contorno, dirección, tono, color, textura, dimensión, escala y movimiento.
Aunque sean pocos, son la materia prima de toda la información visual que está formada por elecciones y combinaciones selectivas. La estructura del trabajo visual es la fuerza que determina qué elementos visuales están presentes y con qué énfasis".

Dondis, 1982



Elementos básicos

Los elementos gráficos son los aspectos fundamentales de la composición visual. Toda pieza de diseño gráfico, toda creación de imágenes, independientemente del medio o de la intención, gira en torno a la manipulación de la forma. Es forma, líneas, imágenes, texturas...

A continuación, examinaremos en detalle cuáles son los elementos básicos, qué significan, y por qué son importantes.

1. **Punto**

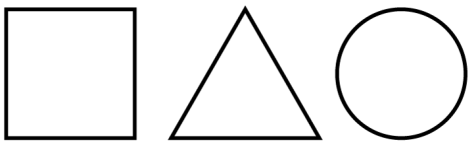
   El punto es la unidad gráfica más simple de la comunicación visual. Siempre tiene forma y se destaca sobre un fondo como un foco donde se concentra la atención. Por eso, tiene una fuerza visual de atracción muy grande para el ojo.

2. **Línea**

   La cadena de puntos se convierte en otro elemento importante, la línea. Puede definirse como un punto en movimiento o como la historia del movimiento de un punto (*Dondis*, 1982). A diferencia del punto, la línea es dinámica, tiene movimiento y dirección. La línea une distintas zonas en una composición, separa y une elementos. Pero las líneas no solo son separadores. Las líneas adecuadas pueden sugerir movimiento y emociones, lo que permite unificar una composición.

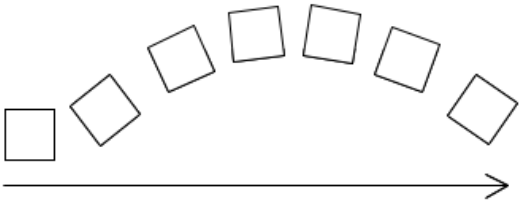
3. **Contorno**

   La línea delimita un contorno. Existen tres contornos básicos: el cuadrado, el círculo y el triángulo equilátero. Cada uno de ellos tiene un carácter específico y rasgos únicos, y se les atribuye o asocia a diferentes significados. Por ejemplo, el cuadrado se asocia con honestidad, torpeza, rectitud; al triángulo con la acción, el conflicto, la tensión; y al círculo con la calidez y la protección. Es a partir de los contornos básicos que se dan combinaciones y variaciones incalculables.



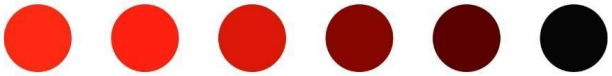
4. Dirección

Todas las líneas tienen una dirección y según cuál sea, puede provocar diferentes percepciones. Por ejemplo: una línea vertical da sensación de altura, una horizontal de estabilidad, una en diagonal, crecimiento (si va de menos a más, de izquierda a derecha) o descenso (si va de más a menos, de izquierda a derecha).



5. Tono

El tono son las variaciones de luz que constituyen el medio con el que distinguimos ópticamente la información visual de nuestro entorno. En gráfica, se habla de tonalidad en un color, pigmento o pintura.



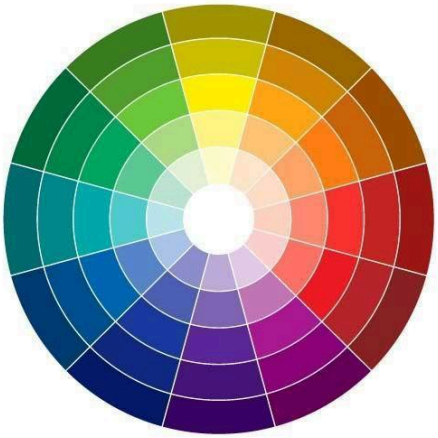
6. Color

El color puede ser la variable más influyente en el diseño gráfico, ya que nos ayuda a contrastar elementos y afecta directamente nuestras emociones. Cada color puede tener varios significados y despertar diferentes emociones. El color blanco, por ejemplo, transmite pureza, paz, limpieza, perfección, mientras que el azul representa estabilidad, calma y confianza.

El color se compone de tres valores: color (por ejemplo, el verde), saturación (cantidad de verde puro, su ausencia es una escala de grises) y brillo (luminosidad del color, más próximo al blanco o al negro).

El círculo cromático moderno se compone de tres colores primarios (rojo, amarillo y azul), que teóricamente se pueden mezclar en diferentes proporciones para producir colores secundarios e intermedios. Si bien los estudios modernos demuestran que, en realidad, la teoría del color es un poco más complicada que eso, el círculo cromático sigue siendo una herramienta valiosa para buscar combinaciones de colores estéticamente agradables.

Cuando tengas que seleccionar tonos para un proyecto, considerá los colores que aparecen totalmente enfrentados o contiguos en el círculo cromático, ya que estos suelen crear las combinaciones más agradables.



7. Textura

La textura se asocia con el tacto, pero también puede ser apreciada a través de otros sentidos, como la vista. La textura en la gráfica aporta una sensación extra de realidad a los elementos y facilita el contraste entre ellos.

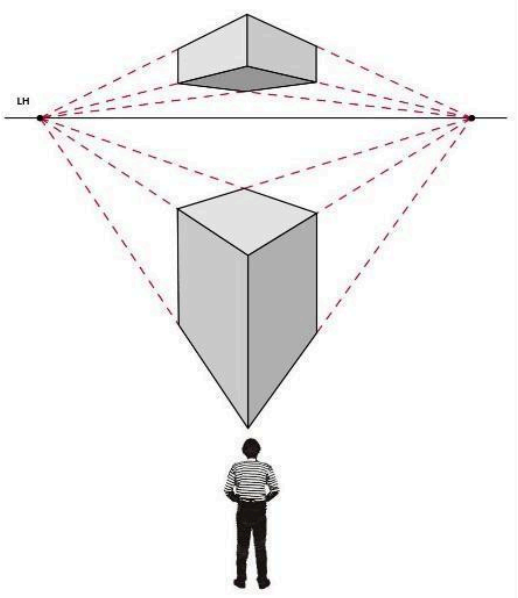
8. Escala

Todos los elementos tienen la capacidad de modificarse y definirse unos a otros. A este proceso se lo llama escala. Aprender a relacionar la escala con el propósito y el significado es esencial para la estructuración de los mensajes visuales.

La escala de los diferentes elementos de un diseño ejerce un gran impacto en la forma en que el público ve y encuentra sentido a una composición. Al jugar con el tamaño relativo de los diferentes componentes de un diseño, se puede definir un punto de foco, resaltar áreas importantes y, en última instancia, guiar la mirada de las y los espectadores en el recorrido de la pieza.

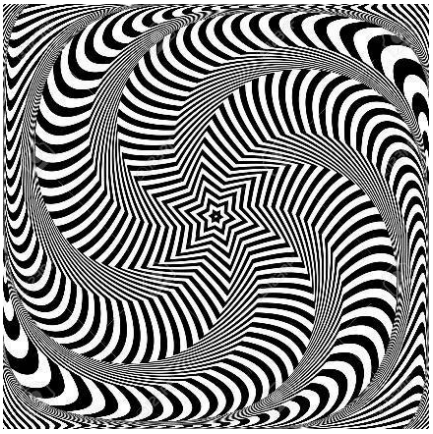
9. Dimensión

La representación de la dimensión en una imagen bidimensional (es decir, en una superficie plana, sin profundidad) depende de la ilusión, ya que la dimensión se encuentra en el mundo real. Pero en ninguna representación gráfica, ya sea fotografía, dibujo o pintura, existe un volumen real. Está implícito. La ilusión se logra gracias a la perspectiva. La finalidad de la perspectiva es, por lo tanto, reproducir la forma y disposición con que los objetos aparecen a la vista.



10. Movimiento

El movimiento se presenta en la imagen visual igual que la dimensión. Es una de las fuerzas visuales más predominantes en la experiencia humana. Una composición en una obra, por ejemplo, puede generar la sensación de movimiento.



Conceptos básicos

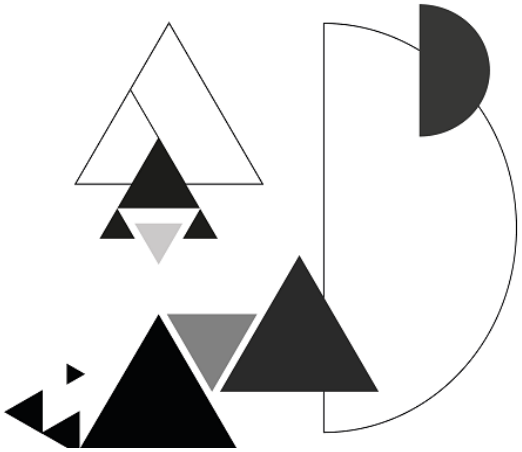
Un buen diseño comienza con una comprensión clara de los conceptos básicos. Son pautas para reunir elementos de una manera específica para crear una comunicación efectiva, a través del diseño gráfico. La forma en que se aplican estos principios afecta el contenido expresivo y el mensaje del trabajo. Si bien es poco usual usar un solo principio a la vez, no necesariamente se deben usar todos al mismo tiempo en una página. Incluso el uso de uno ayuda a dar una buena estructura a la pieza gráfica.

1. Composición

La composición es el resultado de una expresión visual conscientemente equilibrada. Para las artes visuales, viene a ser un método de estructuración empleado para organizar los componentes o las partes de una imagen visual.
Disponemos de una amplia variedad de elementos visuales y un sinfín de combinaciones para componer imágenes. Una composición varía según las intenciones, el uso del color, la forma, o la disposición y ubicación en el espacio.

En el diseño gráfico, ya sea un proyecto grande o pequeño, las imágenes y el texto deben colocarse a conciencia y la disposición de todos los elementos debe distribuirse en un espacio determinado de manera equilibrada para cumplir un fin.

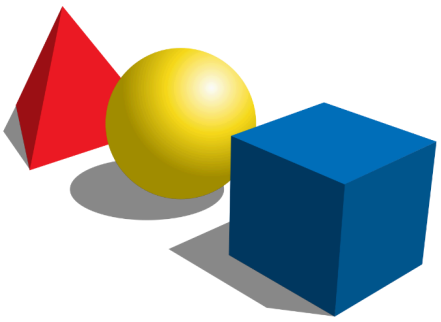
Para ello, cuidaremos la proporción, la forma, el tamaño y la escala. Cada elemento que plasmamos en el papel o en la pantalla ejerce un peso visual. La composición se encuentra cuando el peso de estos elementos está equilibrado.



2. Volumen y forma

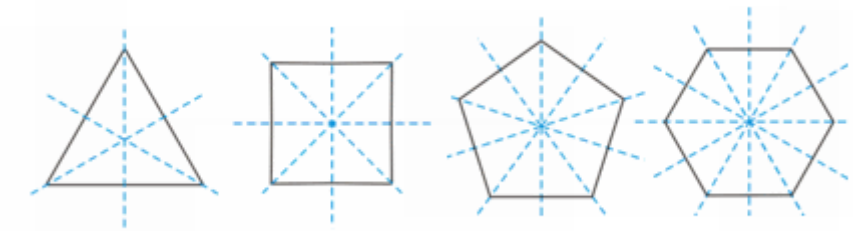
Hablando en general, todo tiene forma. Una forma se puede explicar a grandes rasgos como cualquier cosa que está definida por límites. Una forma o un volumen puede ser creada ya sea para transmitir un significado o un mensaje, o con fines decorativos. Pueden al mismo tiempo ser simples o complejas, armónicas o discordantes. En las artes visuales, se habla de forma cuando la imagen se desarrolla en dos dimensiones, mientras que en tres dimensiones se denomina volumen. Para cada volumen en tres dimensiones, hay un equivalente en dos dimensiones.

Hay dos categorías de formas que deben considerarse: las formas geométricas, que se definen en proporciones uniformes perfectas (como un círculo, un cuadrado o un triángulo), y las formas orgánicas, que tienen bordes menos definidos y proporciones fluctuantes y, esencialmente, no tienen reglas (por ejemplo, las cosas onduladas o con forma de gota, que no se ajustan a ninguna categoría real).



3. Simetría

El estudio de la forma nos lleva a cuerpos más complejos que surgen de la acumulación de dos o más formas iguales. La simetría es el equilibrio axial, es decir, el control de atracciones opuestas por medio de un eje central explícito, vertical, horizontal o ambos. La simetría sugiere la colocación regular de los elementos idénticos, repetidos para producir un todo estructural, llevando enfoque, fortaleza, integridad, elegancia y unidad. Puede evocar belleza y armonía, pero también puede parecer rígida, formal, impersonal, matemática y precisa.

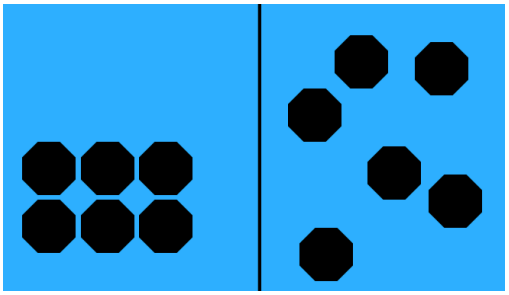


4. Espacio

Toda forma o figura puede ser percibida como existente dentro de un espacio. Se puede definir al espacio como la distancia, intervalo o área entre, alrededor o con los elementos gráficos.

Al trabajar en un diseño, hay que considerar no sólo los elementos que se incorporan (como las imágenes y el texto), sino también cómo los ordenamos y los agrupamos en la composición. Puede resultar tentador llenar la pieza de elementos, pero es importante intentar dar cierto espacio entre ellos para que respiren.

En el siguiente ejemplo, se puede ver cómo el cambio de espacio y de agrupación de los elementos crea una sensación completamente diferente en la composición. A la izquierda, el espacio uniforme entre los elementos genera una sensación de orden y seguridad. A la derecha, los distintos espacios entre los elementos transmiten desorden y confusión.

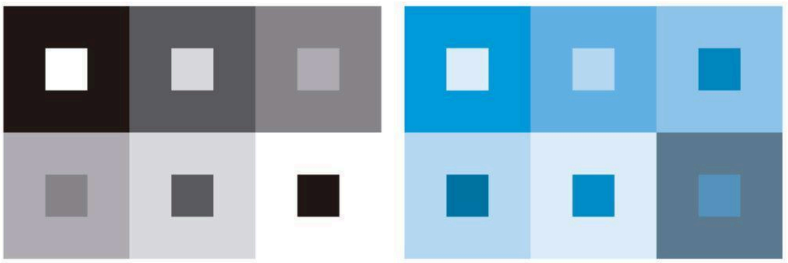


5. Contraste

El contraste es lo que hace a la diferenciación entre elementos, facilita tanto la visualización y comprensión de los mismos como la relación entre ellos. Para contrastar dos elementos podemos utilizar colores, tramas o texturas, posiciones o tamaños, formas o direcciones e incluso juegos visuales de objeto-fondo (por ejemplo, un fondo desenfocado en una fotografía).

El contraste en el diseño es una acentuación de las diferencias entre los elementos. Sin contraste, nuestros diseños no solo son apagados y aburridos, sino también difíciles de entender. La diferencia entre los elementos es lo que crea el interés visual.

A la hora de combinar colores, es importante conocer cómo se relacionan entre sí y los comportamientos que nuestro ojo tiene al percibirlos, ya que esto nos permitirá llegar a un resultado más cercano a nuestro objetivo. Podremos hacer combinaciones más estridentes que llamen la atención o podremos buscar combinaciones más armónicas para transmitir calma y tranquilidad.



En los enlaces te compartimos dos artículos con más material sobre los conceptos desarrollados en esta unidad.

Hasta aquí hemos visto los elementos y conceptos más importantes del diseño gráfico. Con esto finalizamos la primera unidad. Para entender cómo se llegó a todo lo que conocemos hoy como piezas de *diseño gráfico*, en la siguiente unidad te invitamos a hacer un recorrido histórico de la comunicación visual y te presentamos algunos de los principales referentes. ¡Vamos!

Plataforma de
Aprendizaje Virtual

Jefatura de Gabinete de Ministros
República Argentina

Secretaría de Innovación, Ciencia y Tecnología